

激发；体验；感悟——指向思维品质的小学英语故事课设计

——以 PEP5 Unit4 C Story time 故事课为例

付 玥

(杭州市丹枫实验小学, 浙江 杭州 310000)

摘要: 故事课教学设计对学生的学学习至关重要。本文聚焦小学英语故事教学的含义和特点, 尝试构建基于问题链设计的故事教学新路径, 从而达成发展学生思维品质的目标。

关键词: 小学英语; 故事教学; 逻辑思维

一、案例背景

笔者所在的学校是一所年轻的学校, 英语组共有6名老师, 最长教龄4年, 所用的教材是PEP人教版, 我们对教材中的不同课型都还在不断地摸索和研讨当中。在一次学校举行的学术周比赛时, 笔者发现PEP4, C Story time 有很强的故事性、趣味性和寓言性, 所以开启了漫长的磨课之旅, 前后修改了10稿, 历时一年。在这漫长的十次修改过程中, 笔者以PEP5 Unit4 C Story time 为例, 希望能通过此次案例分析重点解决以下问题:

如何有效导入故事文本

在故事教学过程中, 由于对故事课教学目标定位不准确, 故事的导入往往侧重让学生感知陌生“重点”词汇, 或者设计与单元重点句型或词汇相关的歌曲播放, 忽视了导入与故事的完整性, 并且没有激发学生的思维。

如何在故事学习中教授新知

由于对故事课教学目标定位的不准确, 很多教师将故事中的陌生词汇和句型当作教学重点, 整节课的设计都围绕着词汇和句型来展开。故事课的教学目标除巩固单元重点词汇, 拓展一定的陌生词汇之外, 其更主要的目标是激发学生的学习兴趣, 提升学生的语言综合运用能力, 拓展学生的思维。

如何在故事课中提升学生思维品质

笔者发现日常故事教学都是注重词汇的理解, 跟读和模仿以及演一演, 很少挖掘故事课中的思维点, 故事情节往往也蕴含着一定的道理, 而并没有真正挖掘其内涵去培养学生的思维品质。

二、案例设计框架

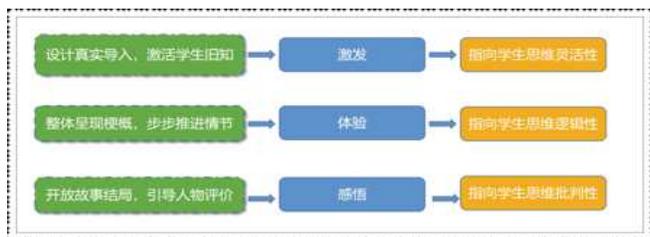


图1 《英语故事课》案例设计框架

三、案例描述与分析

(一) 激活学生旧知, 启发学生思维灵活性

故事课是每个单元的最后一课内容, 具有巩固旧知, 激发学习兴趣 and 拓展新知的功能, 根据故事内容, 设计有效得当的问题, 能够有效激活学生旧知, 并且启发学生思维的灵活性。

之前的导入, 都是围绕着故事情节内容和单元重点句型来进行设计。但是在实际教学过程中, 当老师提问 What can they do? 之后, 学生就陷入了一片沉默, 因为学生掌握的相关词汇量较少, 并且这样的 warm up 形式缺乏一定的趣味性, 并没有激发和调动学生学习的兴趣和表达的欲望, 一些问题的设置只是单纯为了操练句型, 并没有考虑学生真正的认知, 这样的问题设置并不真实, 而且没有真正激发学生的思维点。所以在后面的修改中, 将话语权移交到了学生的手里, 激活学生的相关知识和话题, 启发学生的思维灵活性, 并用学过的语言进行表达, 其中蛇和老鼠是否会游泳这个知识点为进入文本故事埋下了伏笔。

在故事的结尾, 教师让学生带着已有的常识、对故事人物的了解以及对故事情节的把握, 预测老鼠逃跑之后, 蛇会怎么做? 这与导入环节的设计形成呼应, 学生发挥想象力, 运用本单元所学重点句型 ...can... 对故事的结尾进行续编, 这样的设计激发了学生思维的灵活性。

(二) 体验故事情节, 提升学生思维逻辑性

在本节故事课主体呈现的教学中, 笔者设计了丰富多样, 逻辑严密的教学活动, 利用板书帮助学生体验故事情节, 理解故事内容, 与学生一同沉浸故事之中, 在体验中提升学生逻辑思维。

在导入之后, 教师首先要让学生整体感知故事。笔者先呈现了第一张 PPT, 这张 PPT 交代了故事中的人物和地点, 在导入部分的铺垫下, 引导学生对故事的发展进行合理预测。故事的背景是蛇想吃掉老鼠, 两者的实力悬殊, 那么在故事中, 蛇到底能否吃掉老鼠? 学生展开了合理的预测: 能和不能, 学生的两种不同预测的回答, 学生的预测是基于合理的推测和判断, 在一定程度上引导了学生的思维逻辑性。

在充分鼓励学生进行预测和表达之后,呈现故事的结局,带领学生在进入故事主体之前进行整体感知,为带领学生体验故事情节做了充分的铺垫,激发了学生的好奇心和兴趣,为后文的学习和生成做了预热

在故事的主体部分,老鼠为了能够逃跑,聪明的它提出“I can do something for you.”此时,教师抛出问题:Does the rat really want to do things for the snake?这一问题引导学生深入思辨,老鼠这么说是真的想为蛇做一些事情吗?引导学生逻辑思维。在这两个部分,老鼠可以为蛇唱歌和跳舞,但是蛇并没有放了它,对于蛇来讲,这两个是无效问,那么对于老鼠来讲,每次都回答Yes, I can.并不能逃走,那么请同学们分别站在故事中两个人物的角度去思考,到底怎么说才能达到各自的目的呢?这时,来到了故事的高潮环节。

在故事的高潮环节引导学生在紧张的故事情境下进行思考:蛇应该提什么问题才能吃到老鼠,而老鼠到底怎么说才能让蛇放了它。例如S1: The snake says: Can you fly?按照故事的逻辑,蛇应故意选老鼠不能做的事情为难老鼠,那么作为老鼠又该如何回答呢?学生的回答如下:S1: No, I can't.此时老师进行引导:Oh, poor rat, you can't fly, so can you go now?这时学生会进行思考,原来如果老鼠不会做这件事情,那么蛇就可以把它吃掉。

教师在带领学生体验故事情节的过程中,让学生根据自己再故事中体验的感受,自发运用语言进行生成,教师的语言也始终围绕故事中人物的鲜明特征,引导和促进了学生的推理思维,引导学生真学习,真产出,是逻辑思维的提在课堂中真实落地和发生。

(三) 感悟故事真谛,培养学生思维批判性

批判性思维是指在理解之后的评判,是一种理性的思考和建设性的思考,可见,只有带领孩子可以一步步体验故事之后,引导学生对故事人物进行评价和思考,挖掘故事背后蕴含的道理,才能深化语言学习,培养学生思维批判性。

在体验故事本身的情节之外,教师进一步提问,老鼠原来会游泳,那么接下来又会发生什么呢?学生的回答也是非常精彩,有的孩子会说蛇要求湖里的鱼虾帮它抓住老鼠,还有的同学会扮演成蛇,直接追上去;也有部分孩子认为蛇会非常生气的怒吼:Come back!还有的同学回答蛇会立即追上去的学生说:The snake is long, he can swim, too. So he will catch the rat again.在课文的最后,教师进行引导,在情形危机,实力悬殊的一场智慧的斗争中,同时也有部分同学对蛇的评价非常感兴趣,有的孩子认为这个蛇并不傻,因为它也一直在思考如何提问才能吃到老鼠,只是因为老鼠更聪明而已,引导学生对故事人物进行深入评价,培养学生思维批判性,同时引导学生进行思考,感悟故事真谛。

学生在脱离故事的文本之外,根据自己对故事的理解和感悟,对故事后续的创编有不同的见解,在这样思考的过程中,不仅学生的兴趣被再一次激发起来,学生的思维也再一次得到了锻炼。

四、反思与感悟

在本节故事教学中,笔者在教学中设计了环环相扣,关联性强教学环节,并且指向培养学生不同的思维品质。但在多次的修改和试教中,笔者对故事课的教学也有了更进一步的思考。

(一) 关注教学设计真实性

要想在课堂中培养学生的思维,一定要关注教师教学设计的真实性,让学习真实发生在课堂。例如导入环节,此次教学设计的导入环节每个版本都进行了不同程度的修改,问题都集中于过分为操练故事中的重点句型和激发学生兴趣而忽视导入内容的真实性,同时也是忽略了学生的年龄特征。虽然这是一则寓言故事,但是也要遵循自然规律和常识知识,让学生语言的学习在课堂中真实发生。

(二) 关注教师语言逻辑性

在多次的试教中,笔者发现,故事课与其他课型不同,故事课的教学目标和教学重点不再局限生词和句子,而是让学生在故事的情境中去理解生词,最终达到理解故事的内涵。在课堂中,学生的思维如何发展,与教师的语言息息相关,只有教师的语言具有较强的逻辑性,学生才能在课堂中达到教师期望的教学目标,学生的思维才会得到发展和培养。

(三) 关注教学环节关联性

在PEP教材中的故事板块内容并不长,基本故事情节会分为6张图左右呈现完毕,那么如何利用这6幅图之间的关联性调动学生阅读故事的积极性和好奇心,需要教师精心设计教学环节,并且在教学推进的过程中,不断复现故事的重点核心内容和思想,达到“润物细无声”的境界,在环环相扣的教学设计下,学生的学习才会更加深刻。

参考文献:

- [1] 沈云卿. 指向思维品质培养的小学英语故事教学实践[J]. 上海课程教学研究, 2021(10): 4.
- [2] 孙迎晖, 隋岩. 小学英语故事教学的课堂设计[J]. 中小学外语教学: 下半月, 2008(12): 6.
- [3] 黄月嫦. 巧设问题激活课堂——浅谈小学英语故事教学问题设计的技巧[J]. 考试周刊, 2020(053): 74-75.